Базовые правила

1 точка(•) в любом аркане позволяет:

а) получать мистическое знание и понимание феномена в пределах аркана

б) совершать элементарные манипуляции

в) получать сенсорное восприятие (видеть проявление свойств)

2 точки (••):

а) более сложное управление в рамках феномена

б) искажение, скрытие, маскировка

в) защитить цель от атак

3 точки (•••):

а) изменять функции и возможности феномена

б) наносить повреждения

в) усилить или улучшить феномен в пределах аркана

4 точки (••••):

преобразовать феномен в пределах аркана из одной формы в другую

5 точек(•••••):

создание феномена в пределах аркана

уничтожение полное или частичное

Для всех стандартных щитовых заклинаний можно потратить 1 ману и растянуть действие заклинания на весь день.

В случае наложения магозрения на смертного – это автоматически вызывает у него неверие, если не оговорено иначе.

<u>Вульгарные заклинания</u> вызывают риск парадоксов!

Заклинания с пометкой "стоит **<u>одну ману</u>**" стоят одну ману, если это родной аркан (твоя башня). Если это чужой аркан (не твоя башня), то заклинание будет стоить **<u>две маны</u>** (одна за чужой аркан, другая за то,что оно само по себе столько стоит).

Содержание:

Жизнь,

Разум,

Пространство,

Сила,

Время,

Материя,

Смерть,

Дух,

Судьба,

Прайм

Башни и арканы:

Морос -Материя- смерть (слабый дух)

Тайрсус - Жизнь - дух (слабый - разум)

Аккантус - Судьба - время (слабый - сила)

Обримос - Сила - прайм (слабый - смерть)

Мастигос - Пространство - разум (слабый - материя)

Заклинания с разными арканами (в разработке)

Список заклинаний:

Жизнь:

• (одна точка)

- (•) **анализировать жизнь – (мгновенное, концентрационное,скрытное)** показывает вид и пол существа;
- (•) **очистить тело – (мгновенное, вечное, скрытное)** игнорировать повреждения от яда, наркотиков, алкоголя;
- (•) **транс лекаря – (продолжительное, концентрационное, скрытное)** определить состояние здоровья и наличие заболеваний у цели;
- (•) **пульс живого мира – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** зрение, показывающее наличие магии жизни (магозрение жизни);
- (•) **чувствовать жизнь – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** видеть все жизнь (наличие живых существ). Данное заклинание задает чувствительную зону с определенным радиусом и дает магу знать, если какое-то живое существо вошло или вышло в зону, и сколько живых существ находится в зоне;
- (•) **забыть об отдыхе – (мгновенное, вечное, скрытное)** маг может жить без сна, один успех = шести часам работы. Максимальное время подданным заклинание не может превышать минимальное значение из выносливости или решимости цели.

Разум:

• (одна точка)

- (•) **восприятие аур – (мгновенное, концентрационное, скрытное)** показывает эмоции и умственное состояние цели;
- (•) **двухпотоковое сознание – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** держать два потока мысли;
- (•) **чувствовать сознание – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** показывает присутствие разума в пределах радиуса сенсорного восприятия;
- (•) **третий глаз – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** зрение, показывающее наличие магии разума (магозрение разума);
- (•) **слить разум – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** маг может собрать вместе разрозненные части своего сознания в единое целое (временно решает проблемы с головой, когда у цели множественное сознание, шизофрения и прочие проблемы с головой, так же помогает концентрироваться)

•• (две точки)

- (••) **изменить ауру – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** создает видимость любого эмоционального и умственного состояния (маскировка чувств);
- (••) **управление зверьми – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** управление простым

разумом (рептилии, насекомые, рыбы). Инстинкт самосохранения продолжает работать (никаких напрямую самоубийственных приказов). Один успех позволяет дать животному одно (простое) задание;

- (••) **внушение эмоций – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** маг внушает (предлагает) эмоции. Цель может им не следовать;
- (••) **инкогнито – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** делает человека неброским, неприметным, пока тот не привлекает внимание к себе;
- (••) **дырка в памяти – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** можно ограничить доступ к некоторому воспоминанию (на двух точках владения магией разума к своему воспоминанию, на трех – можно заблокировать воспоминание у другого человека), это не полноценное стирание памяти, а просто ограничение доступа (удобно использовать, если необходимо убедительно соврать о том, что чего-то не было);
- (••) **ментальный блок – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** защита мыслей и разума (например, защита разума от попыток повлиять на восприятие или воспоминания);
- (••) **неправильное восприятие – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** щит разума (маг защищает себя от вреда путём сбивания окружающих с толку, поскольку он влияет на восприятие, то человек, находящийся под ментальным блоком имеет шанс увидеть сквозь заклинание);

– (••) **открыть око без век – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** третий глаз на другого человека.
– (••) **голос издалека – (мгновенное, транзиторное, скрытное)** данное заклинание телепатирует слова в голову цели (один успех = одно слово). Осведомленный о магии и желающий воспринимать эти слова не сопротивляется, но если цель не хочет слушать мага,то из броска вычитается решимость цели;
– (••) **фантомные (фальшивые) мысли – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** добавляет слой фальшивых мыслей, которые маскируют настоящие (мысли должны быть простыми и задаются в начале заклинания);
– (••) **контролировать пробуждение – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)**маг может сделать сон цели более крепким или же разбудить человека, вычитается решимость цели;
– (••) **вдохновить – (мгновенное, вечное, скрытное)** можно вставить в разум цели одну идею, которую человек будет считать своей собственной (при этом человек сам решает следовать ей или нет);
– (••) **момент сомнений – (мгновенное, пролонгированное, скрытное**) подсаживает ощущение сомнений в разум цели (из всех последующих действий, совершенных пока работает заклинание,за каждый успех этого заклинания вычитается один куб)
– (••) **получить навык – (мгновенное, пролонгированное, скрытное, <u>стоит 1 ману</u>*)*** маг получает временные точки в конкретно выбранном навыке (скил) **по одной точке за успех**, однако, **не**

превышаяколичество точек в аркане разума. Все точки идут в **один** навык (скил) при этом, выйти за пять точек **нельзя**.

- (••) **идеальная мнемоника – (мгновенное, вечное, скрытное)**добавляя к своим словам весомую магическуюсилу маг может **впечатать** в мозг цели идею. Человек не может ее забыть, без какого-либо сверхъестественного вмешательства (на двух точках в аркане разума нужно обязательно сказать идею вслух, так чтобы человек услышал ее);
- (••) **полный воли и желания процесс – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** у мага будет ровно столько попыток использовать выбранный навык как заученное действие, сколько он получил успехов в заклинании. Можно выбиратьтолько ментальный или социальный навык. Количество успехов в этом заклинании дает магу количество использований. Заученное действие позволяет перебрасывать все первые не успехи (если снова проваливается бросок, то перебрасывать нельзя);
- (••) **связанный язык – (мгновенное, транзиторное, скрытное)** заставляет цель оговариваться, когда она произносит заклинание на атлантическом языке (спасбросок цели: интеллект +оккультизм);
- (••) **эйфория – (мгновенное, пролонгированное, скрытное, <u>стоит 1 ману</u>)** маг может создать мощное чувство эйфории, которое блокируют боль, и позволяет магу функционировать, даже при очень серьезных ранениях;
- (••) **фанатизм – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** используя это заклинание маг убирает

сомнения и неуверенность, оставляя только решимость к действию. На время действия заклинания маг получает бонус за использование очков воли. Вместо трёх кубов на атакующее действие дается пять кубов, на сопротивление вместо двух кубов дается три. Спасбросок на мораль откладывается до конца действия заклинания.

••• (три точки)

– (•••) **аугментированный (усиленный) разум – (мгновенное, пролонгированное, скрытное, <u>стоит 1 ману</u>)один** ментальный или социальный атрибут может быть улучшен на одну точку за один успех в заклинании. Максимальное количество успехов **не может** превышать количество точек в аркане мага;
– (•••) **плащ ауры – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** меняет ауру у другого;
– (•••) **улучшенный контроль животных – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** маг может управлять средним разумом (один успех = одной команде), до приматов и цефалоподов (головоногие);
– (•••) **самозванец – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** можно затуманить чужое восприятие и выглядеть для другого человека иначе (можно выглядеть просто как- кто-то другой и можно выглядеть как кто-то конкретный). Каждый успех позволяет сделать так, чтобы человек воспринимал иллюзорное изображение как настоящее для одного из пяти основных чувств;

– (•••) **ментальная стена – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** ментальный блок на другого;
– (•••) **многопоточность – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** маг может выполнять три мысленных продолжительных действия или два мгновенных (но все они умственные);
– (•••) **психический штурм – (мгновенное, вечное, скрытное)** удар по мозгам (мигрень), наносит палочки повреждений, (ментальный блок не защищает);
– (•••) **сон праведного – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** маг может управлять своими циклами сна и снами, и сам решает сколько спать. Каждый успех дает один автоматически засчитанный спасбросок, чтобы бодрствовать после одних суток без сна;
– (•••) **телепатия – (мгновенное, транзиторное, скрытное)** создает контакт разум плюс разум, передает мысли, образы, эмоции (спасбросок решимость + гнозис);
– (•••) **универсальный язык – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** маг может перевести любую идею в или с любого языка основываясь на базовых концептах;
– (•••) **отрицание чувств – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** один успех уменьшает рефлексивный набор кубов на наблюдательность у цели (спасбросок собранность цели)
– (•••) **знай себя – (мгновенное, вечное, скрытное)** убирает все последствия вмешательства в память (возвращает память, удаляет ложные), количество

успеховдолжно превосходить силу наложенного ранее заклинания, изменяющего память;

- (•••) **тайный стыд – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** маг вмешивается в разум цели и создает связь между конкретной темой для разговора и сильной эмоцией (спасбросок собранность + гнозис);
- (•••) **считать тренд – (ритуальное, вечное, скрытное)** дает знать общее представление о том, что люди думают в регионе. Если у мага аркан разума равен четырем, то можно выяснить реакцию людейврегионана конкретного человека, предмет, событие;
- (•••) **телепатическое подслушивание – (мгновенное, транзиторное, скрытное)** маг незаметно влезает в телепатический контакт между двумя и более магами, слушая их эмоции, чувства.
- (•••) **спровоцировать гнев – (мгновенное, транзиторное, скрытное)** маг провоцирует агрессию у цели, вопреки её способности оставаться спокойной. Если цель знает кто накладывает заклинание, то бросается на мага, который наложил заклинание (спасбросок собранность + гнозис). В случае падения морали цели все проверки на дегенерацию будут отбрасываться после окончания действия заклинания;
- (•••) **даровать навык – (мгновенное, пролонгированное,вульгарное, стоит 1 ману)**маг временно дает знание и способность использовать это знание другому (см. «получить навык»);
- (•••) **вечное сейчас –(мгновенное, пролонгированное, скрытное)** на время работы заклинания цель не может формировать новых воспоминаний.

- (•••) **защита дипломата – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** если кто-то желает атаковать мага, который находится под действием данного заклинания, и при этом атакующий имеет решимость меньше чем количество успехов в заклинании, то он не может первым атаковать (можно потратить 1 ману и растянуть действие заклинания на весь день).
- (•••) **воля огня – (мгновенное, пролонгированное, скрытное, стоит одну ману)** маг создает это заклинание для одного или более лиц. Само сотворение заклинания принимает скорее форму разговора или речи, которая может быть как короткой, так и длинной. Длинную речь можно осуществить в форме ритуального заклинания, однако, слабый маг может в таком случае потратить на эту речь несколько часов, что скорее утомит слушателей и не приведёт к желаемому эффекту. Речи должны быть направлены на то, чтобы раззадорить цель заклинания на выполнение вышеоговоренного конкретного действия, которое может быть как победой в битве или спортивном состязании, так и поиском убийцы или изучением древнего тома. Это заклинание позволяет даровать одно очко воли целям или цели. Данное очко воли может быть потрачено только на действия имеющие отношение к задаче этого заклинания (та которая была в речи).
- (•••) вопрос о которого не убежать – (мгновенное, концентрационное (пока маг продолжает разговор), скрытное) цель бросает собранность, плюс гнозис (спасбросок). Маг задаёт цели вопрос, который подвергает сомнению мировоззрение цели. Требуется чтобы цель могла понимать и слышать мага. В случае успеха

заклинания цель прекращает свою текущую деятельность и начинает обдумывать вопрос, возможно, даже заведет об этом разговор с магом. Эффект заклинания спадает если цель будет атакована или каким-то образом окажется в опасности (необязательно по вине мага). В случае особых дополнительных успехов цель может принять беседу близко к сердцу и долго думать об этом, даже если разговор уже закончен.

–

Пространство:

• (одна точка)

- (•) **соотношение – (мгновенное, концентрационное, скрытное)** связь между местами, предметами, людьми через симпатические связи (анализировать их);
- (•) **поисковик (трекер)** – **(мгновенное, пролонгированное, скрытное)** найти предмет (предмет должен находиться рядом);
- (•) **всезрение – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** позволяет видеть на 360 градусов;
- (•) **пространственная осведомлённость – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** зрение, показывающее наличие магии пространства (магозрение пространства);
- (•) **пространственная карта – (мгновенное, транзиторное, скрытное)** позволяет приблизительно

ориентироваться в пространстве, прикидывая, где расположены объекты и находятся люди **(**миникарта как в игре);

– (•) **угол зрения – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** позволяет так искривить зрение, чтобы заглянуть за 1 объект**.**

•• (две точки)

– (••) аппарация -

••• (три точки)

– (•••) **глаза здания – (ритуальное, концентрационное, скрытное, <u>стоит одну ману</u>)** маг может сотворить это заклинание находясь внутри здания, с которым у него есть хотя бы личная симпатическая связь, например, здание которое построил и спроектировал сам. Если маг удачно выбросил заклинание, то маг в курсе всего, что происходит внутри здания, он может видеть любые передвижения и узнавать лица. Однако не видит достаточно тонких мелких деталей (рукописный текст или буквы в книге). Маг может подслушивать разговоры. В обычных условиях маг не может подслушивать несколько разговоров одновременно, но если на нем будет заклинание, позволяющее делать несколько дел одновременно (мультизадачность), то может.

Прайм

• (одна точка)

•••• (четыре точки)

- **Первозданный трансфер (плата за услуги) – (мгновенное, вечное, <u>вульгарное, стоит одну ману</u>)** спасбросок собранность + гнозис. Цель должна хотеть пожертвовать волю. Жертвует точку воли, при этом цель должна знать о том, что происходит и сознательно пожертвовать точку воли. Однако душа все равно настолько сопротивляется, что необходим спасбросок.

Силы:

• (одна точка)

- (•) **воздействие на тепло – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** управление потоком тепла;
- (•) **воздействия на свет – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** управления потоком света;
- (•) **управление звуком – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** управление потоком звука;
- (•) **ночное зрение (темновидение) – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** один успех уменьшает штраф темноты на единицу;
- (•) **чтение матрицы – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** зрение, показывающее наличие магии сил (магозрение сил);
- (•) **приемник – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** позволяет слышать звуки на сверхзвуковых и дозвуковых частотах;
- (•) **включиться (в линию)** – **(мгновенное, пролонгированное, скрытное)** можно слышать на открытых частотах передачи информации и переводить шум в осмысленную информацию (радио без приемника)

•• (две точки)

– (••) **контролировать тепло – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** позволяетуменьшать или увеличивать температуру, один успех до 10 градусов по фаренгейту;
– (••) **контролировать свет – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** позволяет контролировать свет, один успех позволяет увеличить-уменьшить свет в два раза (на этом уровне магиидовольно простосразу погасить один источник света, не слишком яркий);
– (••) **контролировать звук – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** увеличить или ослабить громкость звука, один успех позволяет увеличить-уменьшить звук в два раза;
– (••) **глаза матрицы – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)**дать магозрение сил другому;
– (••) **воздействие на электричество –** (**мгновенное, прицельное, транзиторное, <u>вульгарное</u>)** маг может воздействовать на направление существующего потока электричества;
– (••) **воздействие на огонь –** (**мгновенное, прицельное, транзиторное, <u>вульгарное</u>)** маг может изменить направление уже существующего огня;
– **(••) невидимый объект** – (**мгновенное, пролонгированное, <u>вульгарное, требует 1 ману</u>)** неодушевлённый неживой объект можно сделать невидимым (при этом двигать объект нельзя);
– (••)**кинетический удар** – (**мгновенное, пролонгированное, <u>вульгарное</u>)** атакующее, сила от

удара пересобирается так, что палочки (легких ран) превращаются в крестики (тяжелых ранений);

- (••)**трансмиссия – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** вклиниться в существующий радиосигнал, заменяя чужие слова на свои
- (••) **невидимый щит – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** щит сил, дает одну точку брони за точку в аркане сил (плюс куб за точку сил, когда кидаешь спасброски, в случае если на тебя воздействует кинетическая сила);
- (••) **изменение частоты – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** маг может увеличить или уменьшить частоту звука;
- (••) **эфирная сеть – (мгновенное, пролонгированное, <u>вульгарное</u>)** маг может создать беспроводное подключение к Интернету и любой другой сети;
- (••) **электронный глаз – (мгновенное, концентрационное, <u>вульгарное</u>)** позволяет считывать информацию с магнитных и оптических носителей (однако программы на этих носителях не запускаются);
- (••) **невидимость для машин – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** невидимость для камер, приборов (**<u>вульгарно</u>**, если маг взаимодействует с другими предметами или людьми);
- (••) **ввести пароль – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** маг узнает пароль или код для текущих функций – разблокировка телефона если телефон заблокирован, вход в программу если на компьютере активно окно программы, отмена самоуничтожения если на экране термина огромными цифрами отсчёт до

самоуничтожения (если для текущего окна допустимы несколько одинаково правильных паролей (и логинов), то маг узнаёт какой-то случайный один из них)

- (••) **огнеупорный – (мгновенное, пролонгированное, <u>вульгарное)</u>**

  маг, использующий заклинание, становится огнеупорным. Заклинание дает ему очки брони против повреждения огнём, равные его аркану сил. Если интенсивность тепла не превышает его уровня в аркане сил, то он даже не чувствует жар от пламени. Помимо этого, его одежда и любые вещи которые он держит, или несёт с собой также становятся огнеупорными не зависимоот того, насколько горючим был материал из которого они сделаны.

- (••••) **поджигатель – (мгновенное, вечное, скрытное, <u>стоит одну ману</u>)** это заклинание делает так, что в области, вокруг целевой точки, которая может быть где угодно в пределах сенсорного восприятия мага, возгорает пламя. Оно вызывает автоматические летальные (крестики) повреждения всем в радиусе за каждый ход, при контакте цели с огнём. По умолчанию сила тепла от пламени такая же, как и у свечи. Маг может усилить показатель тепла, а также, соответственно, и наносимые повреждения, увеличивая силу заклинания во время сотворения.
-

Время

- **(одна точка)**

– **(•) мгновенный всплеск – (мгновенное, транзиторное, скрытное)** маг может узнать будет ли для него какое-то действие в ближайшем будущем (около 5 ходов) иметь положительные или отрицательные последствия. Одного успеха достаточно, чтобы получить ответ. Ответ получается на основании того, что мастер знает о текущей ситуации и о действиях НПС. Реальность, однако, может отличаться, поскольку есть много других факторов. В целом, герой не узнает, что именно его ждет (конкретно), но если все действия в равной степени улучшают или ухудшают ситуацию, то герой это узнает.

– **(•) идеальный момент (идеальный выбор времени) – (рефлексивное, срок службы – особый, скрытное,<u>стоит одну ману</u>**) каждый успех дает один дополнительный куб на следующий бросок мага (либо на тот, который он будет вынужден делать, либо на тот, который он сделает по собственно желанию). Важно, что эффект не распространяется на броски на заклинания. Если следующий бросок будет броском на заклинание, то эффект заклинания спадает.

– **(•) темпоральный водоворот – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** зрение, показывающее наличие магии времени (магозрение времени)

– **(•) временная складка – (мгновенное, пролонгированное, скрытное)** во время работы этого

заклинания маг может сделать рефлексивный бросок на смекалку плюс расследование, чтобы обнаружить временные аномалии, которые находятся в пределах его сенсорного восприятия. Маг также может анализировать эти феномены.

•• (две точки)

– **(••) общее предвидение – (мгновенное, концентрационное, скрытное)** маг видит будущее в общем. Маг должен назвать цель: человека, вещь, место. После этого Маг может задать простой вопрос о будущем цели и получить на него общий ответ. Неверно сформулированный вопрос не получает ответа Неправильно сформулированными вопросами считаются такие вопросы, ответы на которые могут быть субъективными или требующими уточнений (никаких абстракций). В течение суток можно кастовать заклинания на этот самый конкретный предмет человека или место всего один раз. В случае повторногокаста заклинание проваливается и становится вульгарным. И не забываем, что будущее может измениться.
– **(••) орёл и решка** – (**мгновенное, концентрационное, скрытное, стоит одну ману)** маг может заглянуть в будущее и узнать исход одного простого события, у которого может быть только два каких-то исхода. Одного успеха в броске достаточно чтобы позволить магу автоматически засчитать успех или провал (если он этого хочет) на действие, в котором нет второго участника, и у

которого есть только два возможных исхода с мгновенными последствиями(нельзя использовать в бою).

- **(••)заглянуть в будущее** – **(мгновенное, транзиторное, скрытное, стоит одну ману)** успех позволяет игроку сделать два броска на одно мгновенное действие в следующий ход и выбрать лучший результат.Время три**(•••)** позволяет сотворить это заклинание рефлексивно, при условии что мгновенное действие, к которому будет применен бонус от заклинания, это следующее действие в этот же ход.
- **(••)видение прошлого – (мгновенное,концентрационное,скрытное)** маг объявляет время и место, которое хочет увидеть. Каждый успех позволяет магу посмотреть до одного хода в этом месте. Ход длится 3 секунды, начиная с момента который маг объявил при касте. Он видит события в режиме реального времени. Это значит, что маг тратит 3 секунды настоящего, чтобы увидеть 3 секунды в прошлом. С временем тройкой **(•••)** маг может смотреть до 1 минуты в ход за успех, имея время четыре **(••••)** по 10 минут за успех.
- **(••) щит хроноса – (мгновенное, пролонгированное, скрытное) (щитовое)** защищает от просмотра мага магией времени.

  Маг становится невидимым для пророчеств, предсказаний и других попыток заглянуть вперед или назад во времени. Чтобы маг все-таки отразился в пророчестве нужно, чтобы количество успехов на заклинании пророчества превышало количество успехов на защитном заклинании мага.

- **(••) темпоральное уклонение – (мгновенное, пролонгированное скрытное)** маг получает одно очко брони за каждую точку в аркане времени (щитовое). Данная магоброня применяется к попыткам схватить персонажа, но не применяется к последующим попыткам нанести ему повреждения, завалить его на землю и прочее, если он уже схвачен.
- **(••) темпоральный поток – (мгновенное пролонгированное скрытное)** магозрения времени на другого.

Заклинания с разными арканами

Заклинания с 1 доминирующим арканом

5 разум, 4 силы

(•••••) разум, (••••) силы

- **Огненный слуга – (мгновенное, пролонгированное, <u>вульгарное, стоит одну ману</u>)** маг создает маленькое разумное существо, сделанное из живых языков пламени. Это существо будет делать всё, что маг прикажет ему. Будучи сделанным из огня, существо, в первую очередь, будет поджигать вещи. Существо по умолчанию имеет размер единицу (примерно с крысу) и может принимать любую форму, которую пожелает маг. Успехи на заклинании могут быть разделены между силой

заклинания, размером существа (один успех увеличивает размер на единицу), интенсивностью тепла (один успех увеличивает интенсивность пламени на единицу). По умолчанию интенсивность пламени соизмерима с факелом. Если созданное из огня существо пытается сжечь человека, то на атаку оно бросает гнозис своего создателя плюс два и наносит в результате летальные повреждения (крестики). Если существо наносит более двух очков урона в своей первой атаке, то цель загорается и получает по одному очку летального повреждения каждый следующий ход, пока пламя не будет потушено. Существо способно следовать детальным инструкциям, но не может самостоятельно менять свой курс действий. Также существо полностью состоит из огня и поэтому его можно спокойно уничтожить, например, при помощи огнетушителя.

2 материи, 1 пространство

(••) материи, (•) пространство

- **Найти краеугольный камень – (мгновенное или ритуальное, концентрационное, скрытное) м**аг оценивает здание или подобное строение, находит его слабости. Успех означает что он нашел одну слабую точку которую может использовать. Если маг сконцентрирует атаку на этой самой точке, то он может разрушить здание. Размер здания изменяет количество кубов на бросок.

5 материи, 4 жизни

(•••••) материи, (••••) жизни

- **Окаменение – (мгновенное, транзиторное, <u>вульгарное, стоит одну ману)</u>** Для защиты (сопротивления) цели вычитается выносливость цели, сперва маг должен схватить цель, если маг успешно схватил цель, то может сотворить это заклинание в качестве рефлексивного действия. При успешном заклинании маг превращает в твёрдый камень цель и все что у нее с собой есть, всё что на нее надето. На всё время работы заклинания цель является сделанным из камня объектом, и все её жизненные функции безвредно приостановлены. По окончании заклинания цель не помнит ничего о том времени, когда она была камнем. Цель получает прочность три, пока находится в состоянии камня. Для того, чтобы нанести повреждения по цели, нужно, чтобы атака превысила прочность. Цель имунна к воздействию огня электричества и кислот.

4 сила, 2 судьба, 2 время

(••••) сила, (••) судьба, (••) время

- **Сумка ветров – (мгновенное, условное (когда заклинание сработает, то транзиторное) <u>вульгарное, стоит одну ману</u>)** – это заклинание позволяет магу сохранить текущую погоду в мешке или кармане, чтобы сохранить ее там на будущее. Заклинание будет хранить погоду пока контейнер закрыт (на одну сцену). Когда сумку открывают – погода вылезает наружу и распространяется по окрестностям. Это заклинание не оставляет погоду в помещении, если вы открываете сумку в помещении, то погода вырвется наружу через закрытые окна, трещины. Имея силы четыре можно поймать только погоду, не

являющеюся природной катастрофой, но с силами пять (•••••) можно поймать природную катастрофу.

3 разум, 2 время

(•••) разум, (••) время

- **Знать правду – (мгновенное, вечное, скрытное)** при успешном заклинании маг знает, является ли документ настоящим. Это включает в себя нечто большее, чем просто является ли он поддельным (если, например, фотография подлинная, но на ней запечатлено совсем не то, за что выдают снимок. Новости в газете могут так же давать точные факты, но преподносят их так, чтобы создавать ложное впечатление).

3 материя, 1 прайм

(•••) материя, (•) прайм

- **Применение металла – (ритуальное, вечное, скрытное)** при помощи этого заклинания можно записать заученную технику внутрь объекта, во всём остальном работает как запись гримуара.